



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

La comunicación y el lenguaje entre las personas: herramientas didácticas para el desarrollo de las sociedades

jeszcze dość słabo, więc z trudem czytałem wyroki
opowieści, o które nie miałam śmia-

Michalek stał s
mnie pocałow
dojrzała wiśr
lam lapczywi
ze to się zara
spodoba, że n
lam to wszystko
Jakby całując m
której białe korzo
wilgoci, a rozłożyste
znane dotąd

o której
o która
a polac
kalem se
m...

nie ty możesz mieć, dziecko, problemy – śmieje się
cia, bo u babci problemy zaczynają się od metra sześć-
dziesięciu kilogramów lub od osiemnastu
mam życie lekkie jak piórko.

cję, może sobie, siedząc na parapecie.
i nic szczególnie by się

Coords.

Maria del Mar Suárez Vilagran

Herminia Pilar Planisi Gili

María Jesús Torrente Martínez

Arantxa Batres Vara

Bartolomé Pizà-Mir

Dykinson, S.L.

LA COMUNICACIÓN
Y EL LENGUAJE ENTRE LAS PERSONAS:
HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS PARA
EL DESARROLLO DE LAS SOCIEDADES



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

LA COMUNICACIÓN
Y EL LENGUAJE ENTRE LAS PERSONAS:
HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS PARA
EL DESARROLLO DE LAS SOCIEDADES

Coords.

MARIA DEL MAR SUÁREZ VILAGRAN

HERMINIA PILAR PLANISI GILI

MARÍA JESÚS TORRENTE MARTÍNEZ

ARANTXA BATRES VARA

BARTOLOMÉ PIZÀ-MIR

Dykinson, S.L.

2023

LA COMUNICACIÓN Y EL LENGUAJE ENTRE LAS PERSONAS: HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS SOCIEDADES

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Dykinson S.L.

Madrid - 2023

ISBN:978-84-1122-496-3

NOTA EDITORIAL: Los puntos de vista, opiniones y contenidos expresados en esta obra son de exclusiva responsabilidad de sus respectivos autores. Dichas posturas y contenidos no reflejan necesariamente los puntos de vista de Dykinson S.L, ni de los editores o coordinadores de la obra.

Los autores asumen la responsabilidad total y absoluta de garantizar que todo el contenido que aportan a la obra es original, no ha sido plagiado y no infringe los derechos de autor de terceros. Es responsabilidad de los autores obtener los permisos adecuados para incluir material previamente publicado en otro lugar. Dykinson S.L no asume ninguna responsabilidad por posibles infracciones a los derechos de autor, actos de plagio u otras formas de responsabilidad relacionadas con los contenidos de la obra. En caso de disputas legales que surjan debido a dichas infracciones, los autores serán los únicos responsables.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	10
MARIA DEL MAR SUÁREZ VILAGRAN	
HERMINIA PILAR PLANISI GILI	
MARÍA JESÚS TORRENTE MARTÍNEZ	
ARANTXA BATRES VARA	
BARTOLOMÉ PIZÀ-MIR	

SECCIÓN I

LENGUA. UNA NECESIDAD DE EXPRESIÓN

CAPÍTULO 1. MOTIVAR LA LECTURA LITERARIA: LA IMPORTANCIA DE TRABAJAR EL PARATEXTO EN UN AULA DE PRIMARIA.....	14
SERGIO ARLANDIS	
CAPÍTULO 2. HERRAMIENTAS DIGITALES EN LA CLASE DE INGLÉS EN SECUNDARIA	33
ANTONIO DANIEL JUAN RUBIO	
CAPÍTULO 3. EL ROL DEL DOCENTE EN LA EDUCACIÓN BILINGÜE: MITOS Y REALIDADES.....	54
ISABEL MARÍA GARCÍA CONESA	
CAPÍTULO 4. ENSEÑANZA EN LÍNEA DE TRADUCCIÓN ESPECIALIZADA EN EL ÁMBITO UNIVERSITARIO: ESCOLLOS Y PERSPECTIVAS	78
ALEXANDRA CHEVELEVA DERGACHEVA	
CAPÍTULO 5. VÍDEOS DIDÁCTICOS: UNA EXPERIENCIA INNOVADORA PARA EL APRENDIZAJE DE LA PRONUNCIACIÓN.....	94
DOLORS FONT-ROTCHÉS	
AGNÈS RIUS-ESCUDE	
FRANCINA TORRAS COMPTE	
M. AMOR MONTANÉ MARCH ¹	
CAPÍTULO 6. CHALLENGES AND OPPORTUNITIES OF BILINGUAL RURAL SCHOOLS: A CASE STUDY	110
CRISTINA VILLEGAS TROYA	
CRISTINA A. HUERTAS-ABRIL	
FRANCISCO J. PALACIOS-HIDALGO	
CAPÍTULO 7. EL IMPACTO DE LA COVID-19 EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS EN EDUCACIÓN PRIMARIA	128
IRENE PAULA GALLEGOS IBARRA	
CRISTINA A. HUERTAS ABRIL	

CAPÍTULO 8. REPRESENTACIÓN DE EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE DE INGLÉS LENGUA EXTRANJERA A TRAVÉS DE IMÁGENES: RELACIÓN IMAGEN-TEXTO	146
M ^a DEL MAR SUÁREZ	
CAPÍTULO 9. APPLYING MULTIMODALITY CONCEPTS TO E-PORTFOLIOS: DOES PRACTICE MAKE PERFECTION?	161
M ^a DEL MAR SUÁREZ	
CAPÍTULO 10. EL HUMOR COMO HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA	183
JOSE ANTONIO ORTEGA GILBERT	
CAPÍTULO 11. LENGUAS, CORPUS Y TRADUCCIÓN: ESTUDIO DEL LÉXICO ESPECIALIZADO UTILIZADO EN LOS PERFILES MIGRATORIOS DE LA OIM (ES-FR).....	205
SABAH EL HERCH MOUMNI	
CAPÍTULO 12. EL PORTAFOLIO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN EN CLASE DE LENGUA EXTRANJERA	225
MARÍA DEL CARMEN AGUILAR CAMACHO	
CAPÍTULO 13. ¿CÓMO ESCRIBEN LOS FUTUROS DOCENTES? UNA REVISIÓN SISTEMATIZADA DE LA COMPETENCIA ESCRITA DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO DE EDUCACIÓN INFANTIL	244
MARÍA GÓMEZ CÓRDOBA JAVIER DOMÍNGUEZ PELEGRÍN	
CAPÍTULO 14. ¿LEEN POCO LOS FUTUROS DOCENTES? EL HÁBITO LECTOR DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO DE EDUCACIÓN INFANTIL DE LA UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA.....	260
ELENA MORALES ARIAS JAVIER DOMÍNGUEZ PELEGRÍN	
CAPÍTULO 15. ¿LEEN BIEN LOS FUTUROS DOCENTES? UNA REVISIÓN SISTEMATIZADA DE LA COMPETENCIA LECTORA DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO DE EDUCACIÓN INFANTIL	281
SILVIA ARMENTA COUÑAGO JAVIER DOMÍNGUEZ PELEGRÍN	
CAPÍTULO 16. INTEGRACIÓN DE LAS PRÁCTICAS EFECTIVAS PARA EL APRENDIZAJE DE LA EXPRESIÓN ESCRITA EN EL DISCURSO DIDÁCTICO DE UNA DOCENTE NOVEL: REPERCUSIÓN DE UN PROCESO DE AUTO-OBSERVACIÓN	298
MARÍA BENÉITEZ BAYÓN	
CAPÍTULO 17. TRADUCCIÓN, LÉXICO Y MIGRACIÓN INTERNACIONAL (ES-FR): ANÁLISIS DEL TÉRMINO «ASILO» EN LA BASE DE DATOS TERMINOLÓGICA DEL PARLAMENTO EUROPEO (IATE).....	321
SABAH EL HERCH MOUMNI	

SECCIÓN II
GESTIÓN, EMPRESA, MARKETING Y DESARROLLO PROFESIONAL

CAPÍTULO 18. MUJERES ECONOMISTAS DE LOS SIGLOS XIX Y XX: SU EJEMPLO COMO HERRAMIENTA DOCENTE EN EL AULA.....	343
LAURA LÓPEZ-GÓMEZ	
CAPÍTULO 19. INVESTIGADOR EDUCATIVO Y ORGANIZACIONES DE APRENDIZAJE	360
MA. DOLORES GARCÍA PEREA ANA MA. MATA PÉREZ ANA LETICIA MARTÍNEZ MATA LETICIA DEL CARMEN RÍOS RODRÍGUEZ	
CAPÍTULO 20. METODOLOGÍA PARA EL DIAGNÓSTICO DE ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN EN LA ATRACCIÓN DE ASPIRANTES AL PROCESO DE FORMACIÓN A TRAVÉS DE MEDIOS DIGITALES.....	384
LUZ GIOVANNA MUNAR CASAS ANDRÉS FELIPE RODRÍGUEZ	
CAPÍTULO 21. ANÁLISIS DE COMPETENCIAS DOCENTES EN UN AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL MODELO TPACK....	406
ABEL CELIS ROMERO PAULINA SÁNCHEZ GUZMÁN	
CAPÍTULO 22. VENDER PARA VIAJAR: UN ENFOQUE APLICADO DE LA ASIGNATURA DE VENTAS.....	428
GEMA LÓPEZ MARTÍNEZ	
CAPÍTULO 23. FACTORES CRÍTICOS DEL ÉXITO PARA EL DESPLIEGUE DE LA CALIDAD: MOTIVACIÓN INSTRUMENTAL Y ÉTICA.....	445
JUAN IGNACIO MARTÍN-CASTILLA	
CAPÍTULO 24. L'AUDITORIA SOCIOLABORAL I LA RESPONSABILITAT SOCIAL COM A EINES PER A LES POLÍTIQUES D'IGUALTAT. UNA VISIÓ DES DEL GRAU DE RELACIONS LABORALS I RECURSOS HUMANS	463
JULI ANTONI AGUADO-HERNÁNDEZ	
CAPÍTULO 25. WHAT ARE SCIENCE PARKS? WORKING DEFINITIONS AND CRITICAL FACTORS.	479
OLGA FRANCES	
CAPÍTULO 26. JOB CRAFTING DE RECURSOS SOCIALES, AUTONOMÍA LABORAL, AUTOEFICACIA Y COMPORTAMIENTO DE CIUDADANÍA ORGANIZACIONAL.....	497
JORGE MAGDALENO MARCO	

SECCIÓN III
CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

CAPÍTULO 27. ANÁLISIS CURRICULAR DE LAS COMPETENCIAS EN EDUCACIÓN MEDIÁTICA EN LA FORMACIÓN PROFESIONAL	523
ANA LUCÍA DE VEGA MARTÍN	
CAPÍTULO 28. MICROFONÍA Y CAPTACIÓN DE SONIDO A TRAVÉS DE LA CLASE INVERTIDA. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EN LA UNIDAD DE TRABAJO I DEL MÓDULO DE SIN EN EL PRIMER CURSO DEL CFGS DE SONIDO PARA AUDIOVISUALES Y ESPECTÁCULOS	538
DIEGO BRITO LORENZO SIMA GONZÁLEZ GRIMÓN	
CAPÍTULO 29. EXPERIENCIAS DE DISTRIBUCIÓN DEL CONOCIMIENTO EDUCATIVO	558
MA. DOLORES GARCÍA PEREA	
CAPÍTULO 30. LAS LOOT BOXES Y EL GAMBLING: UN ESTUDIO EN LA JUVENTUD ESPAÑOLA	581
PAULA RODRÍGUEZ-RIVERA GABRIEL VILLAMARÍN FREIRE ANA MANZANO LEÓN JOSÉ M. RODRÍGUEZ FERRER	
CAPÍTULO 31. ESTRATEGIA COMUNICATIVA DE UNA CUENTA UNIVERSITARIA EN TIKTOK	600
MARÍA JESÚS TORRENTE MARTÍNEZ	
CAPÍTULO 32. METODOLOGÍAS ACTIVAS EN PANDEMIA: EL LEARNING BY DOING COMO TÉCNICA DE MOTIVACIÓN	624
TANIA BLANCO SÁNCHEZ GUADALUPE MELÉNDEZ GONZÁLEZ-HABA	
CAPÍTULO 33. LAS CAPACIDADES COMUNICATIVAS DURANTE LA EMISIÓN DE ENTREVISTAS EN DIRECTO DESDE INSTAGRAM: EL CASO DEL DÍA INTERNACIONAL DE LA MUJER	641
CELIA SANCHO BELINCHÓN	
CAPÍTULO 34. ESTUDIO SOBRE LA INCLUSIÓN DE HABILIDADES COMUNICATIVAS EN ESTUDIANTES DEL GRADO EN ENFERMERÍA DE LAS UNIVERSIDADES ESPAÑOLAS	658
ESTEFANÍA ZURRIGA MARCO LAURA LOMBA ERASO BENJAMÍN GAYA SANCHO SERGIO GALARRETA APERTE	

CAPÍTULO 35. DECONSTRUIR DISNEY PARA CONSTRUIR CIUDADANÍA: UNA SIRENITA MULTIMODAL PARA LA FORMACIÓN CRÍTICA DOCENTE EN EDUCACIÓN INFANTIL	676
ARANTXA BATRES VARA	
ELISA ISABEL CHAVES GUERRERO	
LAURA TRIVIÑO CABRERA	
CAPÍTULO 36. EL HABITUS DIGITAL AL SERVICIO DE UN PENSAMIENTO CRÍTICO Y DE LA FORMACIÓN HOLÍSTICA.....	693
CLAUDIA GRÜMPEL	
OLIVER KLAWITTER	
CAPÍTULO 37. COMPETENCIAS DIGITALES EN LA DETECCIÓN DE DESINFORMACIÓN Y LA CREACIÓN DE UN HABITUS CRÍTICO DE LECTURA EN LAS REDES SOCIALES DE UNIVERSITARIOS COMO MATERIA EN LA FORMACIÓN DE PROFESORES	707
OLIVER KLAWITTER	
CLAUDIA GRÜMPEL	
CAPÍTULO 38. PARTICIPATORY BUDGETING AND THE MEDIA: NO PAIN NO GAIN	729
PH.WALLEZ,	
CAPÍTULO 39. CREO, LUEGO PIENSO Y SIENTO: DE LA MIRADA A LA ESCUCHA Y EL RELATO. LA CREATIVIDAD AL SERVICIO DEL PENSAMIENTO. PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE UFV.....	754
SILVIA POLO MARTÍN	
OSCAR ESTUPIÑÁN ESTUPIÑÁN	
MARTA GOTOR CUAIRÁN	
CAPÍTULO 40. EDUCACIÓN MEDIÁTICA Y EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA: EL DISCURSO DE LOS EXPERTOS DE PICCLE.....	775
JAIME LOURENÇO	
BRUNO CARRIÇO REIS	
PAULA LOPES	
CARLOS PEDRO DIAS	
CAPÍTULO 41. EL PAPEL DE LAS RADIOS Y TELEVISIONES COMUNITARIAS COMO INSTRUMENTOS DE ALFABETIZACIÓN Y DEMOCRATIZACIÓN MEDIÁTICA DE LA CIUDADANÍA.....	791
ISABEL LEMA BLANCO	
CAPÍTULO 42. EL COMPORTAMIENTO DE CIUDADANÍA ORGANIZACIONAL: DEFINICIÓN, VARIABLES RELACIONADAS Y TEORÍAS.....	811
JORGE MAGDALENO MARCO	

HERRAMIENTAS DIGITALES EN LA CLASE DE INGLÉS EN SECUNDARIA

ANTONIO DANIEL JUAN RUBIO
Universidad de Granada

1. INTRODUCCIÓN

Desde finales del siglo XX y especialmente en el siglo XXI, el uso de la tecnología ha aumentado exponencialmente, expandiéndose a nivel mundial y cambiando nuestras vidas drásticamente. Este profundo cambio se ha extendido también al ámbito de la educación con el propósito de abordar el proceso de aprendizaje de una manera totalmente distinta y lograr que el alumnado alcance unos conocimientos que perduren en el tiempo. En el mundo actual, los jóvenes son considerados nativos digitales, ya que han nacido y crecido rodeados de tecnología. (Godwin-Jones, 2005). Además, en los dos últimos años la importancia de las herramientas digitales en la enseñanza ha sufrido un gran repunte debido a la aparición del COVID-19. Por tanto, la globalización y la situación vivida desde marzo de 2020 en España han ayudado a encontrar y utilizar nuevos enfoques para la enseñanza en general y también para la enseñanza del inglés como lengua extranjera. La mayoría de estos enfoques hacen uso de las nuevas tecnologías que se utilizan cada vez más en el aula de inglés.

En lo que respecta a la enseñanza y, especialmente, a la adquisición de una lengua extranjera, las nuevas tecnologías pueden ser de gran ayuda. Como afirma Murray(2005), el uso de la tecnología hace que los alumnos sean más autónomos y estén más motivados, además, ayudan a construir una base sólida de colaboración e interacción entre profesores y alumnos. Es innegable que el uso de herramientas digitales como Internet, las aplicaciones, los blogs, los chats, los ordenadores, los teléfonos móviles y las tablets se ha convertido en una parte fundamental de la

vida cotidiana de los alumnos. Teniendo en cuenta todo lo anterior, es importante aprovechar estos recursos tecnológicos para lograr los objetivos establecidos en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Los estudiantes de inglés necesitan ayuda lingüística extra, necesitan practicar la comprensión y expresión oral, la lectura y la escritura para mejorar sus habilidades lingüísticas (Ybarra y Green, 2003). Para conseguir estos objetivos, necesitan utilizar muchas herramientas que les ayuden a aprender la lengua inglesa de manera eficaz y con el menor esfuerzo posible. Entre la gran variedad de herramientas disponibles para los estudiantes hoy en día, podemos destacar las herramientas de la web, así como las aplicaciones online, las plataformas de almacenamiento en la nube, las redes sociales, los blogs, las wikis, etc.

2. OBJETIVOS

El objetivo principal de esta comunicación no es otro que el de diseñar una propuesta didáctica para los miembros del departamento de inglés de un centro público de secundaria a partir de las necesidades relativas a la competencia digital docente detectadas. Entre los objetivos específicos, podemos incluir los siguientes:

1. Investigar y profundizar sobre distintas herramientas digitales susceptibles de ser utilizadas en el aula de inglés.
2. Elaborar actividades acordes con la propuesta diseñada.
3. Planificar las sesiones de la propuesta.
4. Orientar a los miembros del departamento de inglés del centro durante el proceso de intervención
5. Llevar a cabo una evaluación inicial, del proceso y final del programa

3. METODOLOGÍA

3.1. CONTEXTO Y DISEÑO DE LA PROPUESTA

El centro seleccionado para el pilotaje de este proyecto es un instituto público de educación secundaria, enclavado en un pueblo pesquero al sur de la Región de Murcia. Se trata de un municipio que cuenta

con una población de 26.320 y que basa su actividad económica en el sector servicios y el pequeño comercio, a pesar de su tradición pesquera y agrícola.

En el curso escolar 2021-2022, se encontraron matriculados en el centro 780 alumnos que conviven con un claustro de 90 profesores. Asimismo, el departamento de inglés está formado por 11 profesores con edades comprendidas entre los 35 y los 50 años. Si bien, todos ellos llevan años utilizando el libro digital y diversos recursos la mayoría admite que sus competencias digitales son bastante limitadas y les gustaría mejorar.

Para averiguar en qué punto se encuentran los profesores del departamento de inglés en cuanto a destrezas digitales, todos ellos responden a un cuestionario de competencia digital docente. Este cuestionario lo realizan de manera voluntaria y son los propios profesores participantes los encargados de comunicarnos sus resultados para detectar sus necesidades y así poder adaptar este programa de intervención a su realidad. A tenor de los resultados obtenidos, se hace vital la creación de un proyecto que les ayude a mejorar sus destrezas digitales e incorporar las herramientas digitales que les puedan ser de utilidad en su labor docente.

Nuestro proyecto será denominado “Herramientas Digitales para Profesores de Lengua Inglesa”. Este proyecto está diseñado para los profesores de inglés del centro con el objetivo de crear una propuesta que se adapte a la realidad del centro. Nuestra propuesta se vertebra en distintas etapas: análisis de la situación, elaboración del plan de acción, implementación y evaluación del proceso. Para poder llevar a cabo este proyecto y que sea de utilidad para el profesorado hemos partido de un análisis de las necesidades del mismo. Como se ha mencionado antes, el primer paso ha sido analizar la competencia digital docente del profesorado a través del cuestionario mencionado anteriormente. Los resultados del test arrojan un nivel de competencia digital medio-bajo.

El siguiente paso fue realizar distintas reuniones y entrevistas con los miembros del departamento para que nos comunicaran sus carencias y aquellas herramientas que les gustaría conocer. El tercer paso fue la elaboración del proyecto, de acuerdo a las necesidades del departamento y presentación del plan de formación al equipo directivo. En todo

momento hemos intentado adaptarnos a las necesidades y disponibilidad de cada miembro del departamento, acordando con ellos incluso el número de horas semanales que se iban a dedicar tanto a la formación presencial como a las actividades online y los contenidos que íbamos a trabajar.

3.2. TEMPORALIZACIÓN

Tras una primera reunión de toma de contacto, se acordó que lo más adecuado era organizar una sesión semanal presencial en el centro por la tarde durante los meses de abril, mayo y junio. En un primer momento estaba previsto que el proyecto se llevara a cabo a principios de la segunda evaluación, pero debido a una baja laboral de dos de los compañeros se decidió posponerlo hasta finales de abril, coincidiendo así con la vuelta a clase después de las vacaciones de Semana Santa.

TABLA 1. *Temporalización de la propuesta*

Sesiones	Fecha	Contenido
Sesión 1	20 abril	Herramientas para la virtualización de la clase
Sesión 2	27 abril	Herramientas para la comprensión oral
Sesión 3	4 mayo	Herramientas para la producción oral
Sesión 4	11 mayo	Herramientas para la comprensión escrita
Sesión 5	18 mayo	Herramientas para la producción escrita
Sesión 6	25 mayo	Herramientas para trabajar gramática/vocabulario
Sesión 7	8 junio	Herramientas para la evaluación

Fuente: Elaboración propia

3.3. METODOLOGÍA

Debido al carácter eminentemente práctico de este proyecto, directamente relacionado con el quehacer de los miembros del departamento, se ha optado por la metodología activa por antonomasia, conocida por su nombre en inglés “*Learning by doing*” o aprender haciendo. Durante la realización de los talleres se explica brevemente las principales funciones de las distintas herramientas y a continuación se hacen diversas actividades para aprender su funcionamiento practicando. La segunda fase se lleva a cabo directamente en el aula, cada profesor ha de utilizar

las herramientas que considere que más utilidad pueden tener para su práctica docente y las utiliza en clase con sus alumnos. Como hemos especificado anteriormente, cada semana está destinada a una tipología de herramientas distinta así que los profesores disponen de una semana para trabajar en sus aulas con las herramientas analizadas en cada sesión formativa.

Tanto las explicaciones que se dan en las sesiones presenciales como los distintos tutoriales de cada herramienta utilizada se graban y se suben a Google Classroom, plataforma seleccionada para compartir material, con el fin de que en caso de no poder asistir a alguna sesión o de necesitar apoyo extra, los profesores lo tengan disponible.

4. RESULTADOS

SESIÓN 1: VIRTUALIZACIÓN DE LA CLASE DE INGLÉS

Esta primera sesión tiene como objetivo principal que los miembros del departamento aprendan a virtualizar una clase. Todos tenemos en mente la situación vivida a nivel mundial cuando se cancelaron las clases presenciales debido a la pandemia del COVID-19 en la primavera del año 2020. De la noche a la mañana, millones de profesores tuvieron que ingeniárselas para continuar con su labor docente online. Todos los docentes tuvimos que hacer un gran esfuerzo para continuar formando a nuestros alumnos. Desde entonces, conscientes de la fragilidad de la educación presencial, el interés por el uso de las herramientas digitales en la enseñanza ha crecido exponencialmente.

Así pues, en nuestra primera cita vamos abordar las distintas herramientas para virtualizar una clase. Para ello se comenzará por un repaso de las principales plataformas virtuales utilizadas para la organización de las clases. En este momento hemos de puntualizar que solo se van a analizar las plataformas autorizadas por la Consejería de Educación de la Región de Murcia, ya que en todas ellas se comparte información privada de nuestro alumnado. Actualmente, la mayoría de los centros trabajan con Aula Virtual, *Google Classroom* y *Teams*.

La primera plataforma que nos encontramos es *Aula Virtual*, herramienta facilitada por la Consejería de Educación de la Región de Murcia y basada en *Moodle*. Aula Virtual permite subir y compartir todo tipo de contenido con los alumnos matriculados en cada clase, desde videos, audios, glosarios, apuntes, tareas, cuestionarios, etc. Tiene la particularidad de que los alumnos no necesitan registrarse ya que acceden con su correo oficial de “murciaeduca”. El profesor solo tiene que crear su grupo y añadir a sus alumnos desde la plataforma Plumier XXI. Todo el material añadido por el profesor pasa a formar parte de un repositorio que se almacena indefinidamente y puede ser reutilizado en distintos cursos o años académicos.

De manera muy similar a la plataforma Aula Virtual, el servicio web educativo **Google Classroom** permite crear grupos de alumnos para compartir todo tipo de material con ellos y comunicarse con estudiantes y familias. Se trata de una plataforma muy sencilla e intuitiva a la que los alumnos también acceden con su correo de murciaeduca. En Google Classroom tanto profesores como alumnos, disponen de un tablón de anuncios para comunicarse entre ellos y un área de trabajo de clase donde los profesores pueden crear temas, subir material, tareas, cuestionarios, reutilizar material de otros cursos, etc.

Por último, *Teams* es quizás la plataforma menos utilizada en la Región. Es una herramienta perteneciente a Microsoft, pero a diferencia de *Google Classroom*, Teams no se centra en la creación de clases virtuales, sino que es una plataforma de comunicación que combina el chat y las videollamadas con la que también se puede intercambiar material con el alumnado, poner tareas, etc.

Para esta primera sesión proponemos virtualizar las clases, y como están más familiarizados con ella, es *Google Classroom*, la herramienta seleccionada. Dividimos en tres equipos de trabajo, uno para 1º y 2º de la ESO, otro para 3º y 4º y otro para 1º y 2º de Bachillerato, con el fin de construir una clase virtual por nivel. Cada equipo divide sus clases en 9 unidades didácticas, a continuación, agregan a cada unidad todo el material que suelen utilizar en cada una de ellas, desde esquemas, presentaciones, canciones, videos, tareas, etc.

Sesión 2: Herramientas para trabajar la comprensión oral

En esta segunda jornada nos ponemos como objetivo analizar 3 herramientas digitales para trabajar la comprensión oral de los estudiantes. Para muchos de ellos, la comprensión de textos orales es la más difícil de las cuatro destrezas que deben dominar. A diferencia de la comprensión escrita, la comprensión oral se produce en tiempo real y la velocidad a la que se recibe la información dificulta enormemente la tarea. Además, también hemos de añadir el hecho de que, a diferencia de la comprensión escrita, que puede ser revisada una y otra vez, los textos orales desaparecen una vez emitidos y los alumnos no pueden volver a escucharlos para reforzar su comprensión.

Tradicionalmente, el profesor intenta mejorar la comprensión oral en el aula mediante archivos de audio y actividades adaptadas al nivel de los estudiantes. Sin embargo, este es un área del aprendizaje de idiomas donde la tecnología digital y los dispositivos móviles pueden tener un impacto significativo. En la actualidad, hay un gran número de sitios web y aplicaciones para poder desarrollar sus habilidades de escucha, herramientas susceptibles de ser usadas por los profesores para crear materiales de aprendizaje para sus alumnos.

La primera herramienta que vamos a analizar es *Edpuzzle*, que convierte cualquier vídeo en una clase interactiva. *Edpuzzle* permite cortar el vídeo, insertar un audio o insertar preguntas a lo largo del vídeo. Debido a su gran versatilidad, *Edpuzzle* puede ser utilizada tanto para actividades de clase como para evaluar a los alumnos.

La segunda herramienta goza de una gran popularidad entre alumnos y profesores. Se trata de *Lyricstraining*, que combina la escucha de canciones con el aprendizaje de un idioma. Hemos de recordar que el uso de canciones en la clase de inglés es una práctica extendida a la que se recurre de manera habitual ya que constituye una actividad tremendamente motivadora para los estudiantes. Los alumnos pueden elegir canciones en varios idiomas, ver el vídeo de la canción e intentar reconstruir la letra según distintos niveles de dificultad.

El tercer recurso que podemos utilizar para mejorar las destrezas orales de nuestros alumnos es *Teachvid*, aplicación que combina la escucha

con la visualización de videos. Esta herramienta utiliza videos de *YouTube* y construye una serie de actividades en torno a ellos, que van desde la reconstrucción de textos, la traducción, la elección múltiple, o las frases desordenadas.

Una vez vistas las características de estas 3 herramientas proponemos a los profesores elaborar su propio material para trabajar la comprensión oral de sus alumnos. Una vez más los dividimos en 3 equipos, uno para cada uno de los niveles mencionados en la segunda sesión. Cada equipo va a seleccionar dos videos y una canción adecuada para el nivel de sus estudiantes y va a preparar 3 actividades utilizando las 3 herramientas que hemos analizado en la sesión de hoy.

SESIÓN 3: HERRAMIENTAS PARA TRABAJAR LA PRODUCCIÓN ORAL

Inauguramos el mes de mayo con nuestra tercera sesión formativa, con el objetivo de conocer a fondo las herramientas digitales destinadas a mejorar la producción oral de los estudiantes. Tradicionalmente la producción oral ha sido quizás la destreza que menos se ha trabajado en el aula de inglés, lo que ha derivado en formar alumnos con una gran formación gramatical, pero con serias dificultades a la hora de hablar en inglés. Afortunadamente esta situación ha ido cambiando a lo largo de los últimos años y un factor determinante ha sido el uso de internet y de las herramientas digitales. Actualmente cualquier alumno tiene acceso a innumerables recursos que puede utilizar en su camino hacia el dominio de la lengua inglesa.

De entre la gran variedad de recursos vamos a destacar ***Google Docs*** y su herramienta “escribir por voz”. Es un recurso sencillo, pero tremendamente eficaz, ya que, con solo apretar un botón, transcribe de voz a texto en varios idiomas. Seleccionado el idioma inglés, nuestros alumnos pueden practicar la pronunciación de distintas palabras comprobando si el programa es capaz de “entender” la pronunciación del alumno y transcribir correctamente lo que le está dictando.

El siguiente recurso que vamos a analizar se denomina ***YouEnglish*** y utiliza *Youtube* como recopilatorio de ejemplos de pronunciación. Simplemente tecleas una palabra y automáticamente detecta videos de

YouTube en el que aparece la pronunciación de dicha palabra. *YouEnglish* ofrece la posibilidad de elegir entre videos estadounidenses, británicos y australianos, puedes avanzar el video e ir directamente a la sección donde se pronuncia la palabra que estás buscando.

Otra interesantísima web es **Clarisketch**, con la que los alumnos pueden hacer una foto, dibujar sobre ella y grabar un audio describiendo dicha foto o dibujo. Es una interesante y divertida manera de hacer descripciones de fotografías y enviarlas al profesor. También ofrece la posibilidad de compartir las descripciones en su página web.

Flipgrid es una plataforma donde fomentar las conversaciones entre los alumnos. De manera muy similar a *Google Classroom*, se forman grupos o clases a los que se les envía un tema de discusión en formato de video y ellos tienen que participar en la conversación enviando videos con sus respuestas. Permite compartir las conversaciones a través del correo electrónico, *Google Classroom*, *Teams* o mediante códigos QR.

Para preparar actividades que ayuden a nuestros alumnos a mejorar su producción oral nos volvemos a dividir en grupos de trabajo dividiendo las actividades por niveles. Para los alumnos de la ESO hemos decidido utilizar *Clarisketch* al ser una herramienta más sencilla de utilizar y con una interfaz más adecuada a la edad de los alumnos. Decidimos que los alumnos de 1º de la ESO tendrían que hacer una foto de su habitación y grabar un audio escribiéndola, los de 2º, una foto de su pueblo o ciudad y describirla, los alumnos de 3º tienen que grabar un breve video contando algún acontecimiento en el pasado, y los de 4º tienen que imaginarse a sí mismos en el futuro y grabar un video con alguna escena que describa cómo se ven en 10 años. Finalmente, para Bachillerato elegimos *Flipgrid* y planteamos dos temas de debate, uno por nivel.

SESIÓN 4: HERRAMIENTAS PARA TRABAJAR LA COMPRENSIÓN ESCRITA

En esta cuarta sesión nos planteamos como objetivo principal explorar varias herramientas para mejorar la comprensión escrita de los alumnos. Antes de comenzar estudiando las herramientas seleccionadas para la clase de hoy, hacemos una breve puesta en común para averiguar cómo ha funcionado la puesta en práctica de las herramientas de la última

sesión. Todos los profesores del departamento confirman que se encuentran muy satisfechos con las actividades que realizan en clase y que los alumnos están motivados y expectantes con la utilización de estos recursos digitales, que para todos ellos son totalmente nuevos.

La primera herramienta con la que vamos a trabajar se llama **Readlang**. Se trata de una extensión de Google tremendamente útil para ayudar a la lectura de textos. Una vez subido, clicando en cualquier palabra la traduce directamente sobre la línea en la que se encuentra ese término. Todas las palabras seleccionadas pasan a formar parte de una lista de palabras y automáticamente se crean tarjetas o “*flashcards*” para que el alumno pueda practicar.

De manera muy similar, **Lingro** está destinada a la lectura de páginas web. No requiere darse de alta y ni descargar nada, simplemente hay que pegar la dirección de la web y comenzar a leer. Cada vez que encontremos una palabra desconocida, clicamos sobre ella y saldrá una ventana emergente junto a la palabra con la definición o la traducción en el idioma deseado. Al igual que *Readlang*, las palabras se guardan automáticamente en un listado de palabras con el que también se pueden hacer tarjetas de estudio.

Otro instrumento que podemos incluir en nuestra clase y que pueden ser de gran ayuda para nuestros estudiantes es la extensión “**Rewordify**” que convierte cualquier texto en una versión mucho más sencilla, lo que puede ayudar a nuestros alumnos a animarse a leer cualquier tipo de texto. Este recurso no requiere darse de alta ni registrarse en ningún sitio, se copia el texto o la URL y automáticamente lo convierte en un texto con un lenguaje más sencillo.

Cerramos esta cuarta sesión con **Scribble**, una extensión de Google que nos permite subrayar o resaltar palabras, añadir notas, traducir, leer en voz alta cualquier texto de cualquier página web. Solo es necesario instalar la extensión y al habilitarla aparecerá en la parte de abajo de la pantalla una barra de herramientas con todas estas funciones.

Si nuestro objetivo es trabajar con materiales auténticos podemos utilizar “**News in levels**”, una página web que recoge miles de artículos periodísticos actuales clasificados en niveles. Tiene la particularidad de

que también dispone de la grabación de cada texto para poder escucharlo.

Una vez más dividimos en grupos de trabajo para profundizar en el uso de estas herramientas y preparar actividades para trasladarlas a la clase. Para 1º y 2º de la ESO decidimos utilizar la extensión *Redlang* y practicar con los alumnos con una narración extraída del libro de texto. Los alumnos de 3º y 4º trabajarán con textos extraídos de la página web “*News in Levels*” y la herramienta *Lingro*. Finalmente, los alumnos de Bachillerato, utilizando también la web “*News in Levels*”, trabajarán sus textos con *Scribble*, donde tendrán que hacer anotaciones, subrayar o resaltar palabras etc. con el fin de redactar un resumen del texto que han leído.

SESIÓN 5: HERRAMIENTAS PARA TRABAJAR LA PRODUCCIÓN ESCRITA

Esta quinta sesión está dedicada a la última de las destrezas en las que tradicionalmente se divide el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera, la producción escrita. Así pues, parece natural que busquemos herramientas digitales que nos ayuden tanto en la producción de textos como en su corrección. Es importante señalar que muchas de estas herramientas no existen en el mundo analógico por lo que se hace imprescindible que los profesores ayuden a los alumnos a sacar el máximo partido de estas herramientas y recursos. Otro cambio significativo que ha introducido la producción de textos digitales es la capacidad de producir textos en colaboración, tanto de forma asíncrona como sincrónica.

El primer recurso que se analiza en esta sesión se llama *Inklewriter*, una aplicación para crear una narrativa interactiva que ofrece al lector la posibilidad de elegir entre varias opciones. Para empezar a escribir solamente hay que clicar en el botón “Comenzar a escribir”, añades un título y el primer párrafo, y a continuación te pide distintas opciones para que el lector vaya eligiendo.

De manera muy similar, *Plot Generator* ayuda a los alumnos a ir creando su propia historia. En la aplicación van saliendo una serie de campos para ir completando: título de la historia, nombre del

protagonista, nombre del personaje secundario, características físicas y psicológicas, lugar donde se desarrollan los acontecimientos, etc. y con toda la información la aplicación construye una narración.

Si en lugar de escribir una narrativa, el alumno ha de escribir un artículo periodístico, *Freenewspaper Generator* le puede servir de gran ayuda. Se trata de una página web de muy fácil manejo en la que incluyes el nombre del periódico, el artículo, tu nombre, una fotografía y el artículo y automáticamente te lo transforma en un documento descargable en PDF con el aspecto de un periódico clásico.

Cerramos la sesión con la web para crear cuentos interactivos *Mystorybook*. Es una página web en la que podemos crear un libro con el número de páginas que queramos, cuyo aspecto podemos modificar sobre los modelos que nos facilita la web, añadiendo fondos, paisajes, objetos, fotos, dibujar sobre ellos y por supuesto textos a los que se les puede cambiar el color, la tipografía etc.

En esta quinta reunión vamos a seguir profundizando en cada una de las herramientas tratadas una vez más en grupos de trabajo. El primero se va a hacer cargo de los más pequeños, 1º y 2º de la ESO quienes con la ayuda de *Mystorybook* van a escribir su biografía y la de su cantante favorito respectivamente. Para 3º y 4 hemos organizado una actividad con *Inklewriter*, un viaje que hayan hecho o algún acontecimiento relacionado con la policía que hayan presenciado o hayan visto en televisión. Los estudiantes de 1º Bachillerato van a utilizar *Plot Generator* para describir el peor día de su vida y los de 2º utilizando *Freenewspaper Generator* van a escribir un artículo periodístico sobre la contaminación en el Mar Menor.

SESIÓN 6: HERRAMIENTAS PARA TRABAJAR LA GRAMÁTICA Y EL VOCABULARIO

Nos encontramos en la recta final de nuestra propuesta. Esta sexta sesión tiene como objetivo principal el estudio de varias herramientas que no están directamente relacionadas con las destrezas habituales en las que se divide la enseñanza del inglés como lengua extranjera, sino con herramientas para practicar gramática y vocabulario.

Existen numerosas páginas webs y aplicaciones que son de gran ayuda para nuestros estudiantes a la hora de comprender la gramática y la sintaxis inglesa. La primera herramienta que vamos a analizar se llama ***Tubequizard***, que lo hace utilizando videos auténticos extraídos de YouTube procedentes de películas, series, documentales, entrevistas, etc. La web ofrece una gran cantidad de videos clasificados por nivel de dificultad, acento, tipo de actividades y categoría de video. Cada video dispone de varios ejercicios para que los alumnos vayan completando al mismo tiempo que ven el video.

Close Test Creator es una web que nos permite crear un ejercicio de completar huecos a partir de cualquier texto que deseemos pudiendo elegir la categoría gramatical que queremos practicar: verbos, auxiliares, preposiciones, conectores, etc.

En cuanto a las herramientas pensadas para facilitar la adquisición de vocabulario de una manera más atractiva para los estudiantes proponemos trabajar con ***Quizlet***, ***Mentimeter***, y ***Wordart***. La primera herramienta pensada para mejorar la competencia léxica de nuestros alumnos es ***Quizlet***, una aplicación pensada para que los alumnos creen sus propias tarjetas de estudio a las que pueden añadir la definición de cada palabra, su traducción, fotos que facilita la aplicación o sus propias fotos. Una vez hechas las tarjetas la propia aplicación crea distintos juegos interactivos para que los alumnos practiquen de una forma divertida con las palabras que acaban de aprender. Otra manera de facilitar la adquisición de vocabulario es utilizar las nubes de palabras con aplicaciones como ***Mentimeter*** o ***Wordart***, que va un paso más allá y organiza la nube de palabras para que forme dibujos que llamarán la atención de los alumnos.

Para que los alumnos trabajen con estas herramientas les proponemos 2 actividades, una individual y otra colectiva. En la tarea individual cada alumno, utilizando ***Wordart***, creará su propia nube de palabras con el vocabulario de la unidad didáctica que estén estudiando. Como tarea colectiva les proponemos que se organicen en grupos de 4 alumnos y creen sus propias tarjetas de estudio en ***Quizlet*** con el vocabulario del tema que están viendo. De esta forma, en lugar de copiar tediosos listados de vocabulario en su cuaderno, adquirirán el léxico de una manera más activa, divertida y autónoma.

SESIÓN 7: HERRAMIENTAS PARA LA EVALUACIÓN

Con esta sesión ponemos punto y final a nuestras reuniones formativas en horario vespertino. Esta última jornada, coincidiendo con el final de curso y las sesiones de evaluación, tiene como objetivo principal precisamente la evaluación. Son numerosas las aplicaciones y páginas web destinadas a la evaluación de los alumnos, pero nos vamos a centrar en aquellas que son más comunes y de más fácil manejo. Por un lado, vamos a describir algunas herramientas tipo cuestionario que sirven para practicar cualquier punto gramatical o vocabulario y, por otro, las que utilizamos como instrumentos de evaluación.

Entre las primeras destaca **Kahoot**, muy popular entre alumnos y profesores. Esta web dispone de un repositorio de cuestionarios a disposición de los profesores. En su gran mayoría son preguntas de opción múltiple que los alumnos han de contestar utilizando su teléfono móvil. Esta página web añade un componente lúdico a los cuestionarios incluyendo música y un pódium con los 3 alumnos ganadores. Kahoot permite enviar los cuestionarios como tarea a los alumnos a través de Google Classroom o Edmodo entre otros.

De manera muy similar **Quizziz** proporciona cuestionarios de elección múltiple que se pueden enviar como tareas y también nos elabora un informe con los resultados de los alumnos. La tercera herramienta, muy similar a Kahoot y Quizziz, es **Socrative**, con una interfaz algo menos atractiva pero igualmente útil a la hora de evaluar a los alumnos. Se pueden asignar los cuestionarios como tarea y permite un seguimiento de los resultados en tiempo real para analizar los resultados de cada estudiante.

La última herramienta tipo cuestionario que vamos a tratar es **Live-worksheets**. Es una web colaborativa en la que podemos encontrar miles de fichas interactivas y autocorregibles hechas por profesores de todo el mundo. Esta web no es tan atractiva para los alumnos como las anteriores ya que carece del componente lúdico de las otras, pero es un instrumento muy valioso que permite evaluar a los alumnos y fomentar su autonomía ya que pueden practicar ellos solos.

La sesión la cerramos con el análisis de dos instrumentos para la elaboración de rúbricas. En la clase de inglés se suelen utilizar principalmente para corregir redacciones, exámenes orales, presentaciones etc. La primera es **coRubrics** y es una extensión de Google que facilita la elaboración de rúbricas a partir de una hoja de cálculo. Esta hoja, asociada a un formulario de Google nos permite evaluar a nuestros alumnos de la manera más objetiva posible y analizar los resultados en la misma hoja de cálculo. **Quick Rubric** tiene la misma función solo que con una interfaz más atractiva e intuitiva.

Para la sesión de hoy hemos planeado la elaboración de varias actividades para evaluar la competencia gramatical y léxica de los alumnos y la de rúbricas para la evaluación de redacciones y exámenes orales. Nuevamente, dividimos en grupos de trabajo por niveles. Los encargados de 1º y 2º de la ESO van a trabajar con **Kahoot** ya que es una herramienta muy motivadora para los estudiantes más jóvenes. Los profesores encargados de 3º y 4º trabajarán con **Quizziz** y finalmente los de Bachillerato lo harán con **Socrative**. Lo que pretendemos es hacer una actividad de gramática y otra de vocabulario por nivel para que los alumnos puedan practicar en clase y en casa, enviando las actividades como tareas a través de Classroom. A continuación, con ayuda de **coRubrics** o **Quick Rubric** vamos a hacer una rúbrica genérica pero adaptada a los distintos niveles de nuestros alumnos para ayudarnos a corregir de la manera más objetiva posible la producción oral y escrita de los alumnos.

5. DISCUSIÓN

Una vez finalizadas todas las sesiones formativas, se hace una última sesión una vez finalizadas las clases y las sesiones de evaluación en el centro. En esta sesión se hace una puesta en común, se analizan las dificultades a las que se han enfrentado y las ventajas y desventajas que según ellos tiene el uso de las herramientas digitales en el aula de inglés. Esta misma sesión se usa también para llevar a cabo la última fase del proyecto, la evaluación en la que los profesores rellenarán un cuestionario que podemos comprobar en la siguiente tabla.

TABLA 2. Evaluación del uso de las herramientas digitales en el aula de inglés

Item	1	2	3	4	5
Conozco el funcionamiento de Google Classroom, Aula Virtual o Teams					
Soy capaz de virtualizar una clase utilizando Google Classroom, Aula Virtual o Teams					
Conozco el funcionamiento de las herramientas de comprensión oral					
Soy capaz de crear actividades con Edpuzzle, Lyrics-training, o Teachvid					
He diseñado y realizado actividades con Edpuzzle, Lyrcistraining o Teachvid en algunas de mis clases					
Conozco el funcionamiento de las herramientas de producción oral					
Soy capaz de crear actividades con YouEnglish, Clarisketch, o Flipgrid					
He diseñado y realizado actividades con YouEnglish, Clarisketch, o Flipgrid en algunas de mis clases					
Conozco el funcionamiento de las herramientas de comprensión escrita					
Soy capaz de crear actividades con Redlang, Lingro, Rewordify, Scribble, o News in Levels					
He diseñado y realizado actividades con Redlang, Lingro, Rewordify, Scribble, o News in Levels en algunas de mis clases					
Conozco el funcionamiento de las herramientas de producción escrita					
Soy capaz de crear actividades con Inklewriter, Plot Generator, Freenewspaper, Generator, o Mystorybook					
He diseñado y realizado actividades con Inklewriter, Plot Generator, Freenewspaper, Generator, o Mystorybook en algunas de mis clases					
Conozco el funcionamiento de las herramientas para mejorar la competencia gramatical					
Soy capaz de crear actividades con Tubequizzard, Close Test Creator, Quizlet, Mentimeter, o Wordart					
He diseñado y realizado actividades con Tubequizzard, Close Test Creator, Quizlet, Mentimeter, o Wordart en algunas de mis clases					
Conozco el funcionamiento de las herramientas para digitalizar la evaluación					

Soy capaz de crear actividades con Kahoot, Quizziz, Socrative, Liveworksheets, coRubrics o Quick Rubric					
He diseñado y realizado actividades con Kahoot, Quizziz, Socrative, Liveworksheets, coRubrics o Quick Rubric en algunas de mis clases					
Tengo la intención de integrar el uso de las herramientas digitales en mi práctica docente					

Nota. 1- Totalmente de acuerdo. 2 – De acuerdo. 3 – Ni de acuerdo ni en desacuerdo. 4 – En desacuerdo. 5 – Totalmente en desacuerdo

Fuente: Elaboración propia

Como podemos ver, se ha elaborado un cuestionario de 20 preguntas para comprobar el grado de conocimiento de las herramientas estudiadas, la capacidad de los profesores de usarlas y el nivel de utilización de las mismas en la clase. Tras analizar las respuestas de los miembros del departamento de inglés, podemos comprobar que todos afirman conocer en mayor o menor medida el funcionamiento de las herramientas estudiadas, que son capaces de diseñar y elaborar distintas actividades por medio de la mayoría de dichas herramientas, que todos ellos han integrado algunas de estas herramientas en sus clases y que están dispuestos a seguir utilizándolas en el futuro.

6. CONCLUSIONES

En esta última sección vamos a enumerar las principales conclusiones que hemos alcanzado. Esta propuesta surge de la necesidad socioeducativa de llevar a cabo metodologías innovadoras para la integración de las nuevas tecnologías en las aulas, a través de la asignatura de inglés como lengua extranjera. Podemos concluir que la incorporación de la tecnología y sus herramientas en la enseñanza del inglés como lengua extranjera parece tener un efecto positivo tanto para los estudiantes como para los profesores por lo que se hace necesario su introducción en la práctica docente diaria de los profesores de inglés.

Entre los beneficios que hemos observado tras la utilización de las distintas herramientas analizadas durante las sesiones formativas, podríamos destacar el aumento de la motivación y el compromiso de los estudiantes lo que se ha traducido en una mejora del rendimiento en general

y del comportamiento. Los alumnos se han mostrado más atentos y expectantes ante las novedades que los miembros del departamento de inglés han ido introduciendo en sus clases. Las herramientas que mejor acogida han tenido son aquellas en las que los alumnos tenían una participación más directa a través de sus dispositivos móviles y al mismo tiempo le proporcionaban mayor autonomía.

En general, los profesores de inglés de enseñanza secundaria pública de la Región de Murcia tienen una actitud positiva hacia la implementación de la tecnología y sus herramientas en el aula. Hemos de recordar que nuestra asignatura siempre ha sido pionera en el uso de la tecnología, desde el uso de radiocasetes para las actividades de comprensión oral en los primeros años, hasta los reproductores de CD y DVD más tarde, la incorporación de libros digitales interactivos, los laboratorios de idiomas, etc.

Los profesores participantes en este programa de intervención difieren en edad, experiencia docente y formación digital, pero todos ellos están abiertos a ideas innovadoras, lo que explica su actitud favorable hacia este proyecto. De las reflexiones que nos han hecho llegar, se desprende que los profesores adoptan una postura optimista respecto a la integración de la tecnología en los institutos de enseñanza secundaria.

Somos conscientes de que la Consejería de Educación de la Región de Murcia ha hecho un gran esfuerzo dotando de numerosos dispositivos a los centros de enseñanza secundaria, especialmente a partir de la irrupción de la pandemia provocada por el COVID 19. No obstante, todavía queda un gran camino por recorrer para reponer los dispositivos estropeados o que se han quedado obsoletos y especialmente poner fin a la brecha digital que sufren nuestros alumnos, especialmente aquellos pertenecientes a las clases más desfavorecidas que no tienen acceso a ningún medio digital. Los profesores tienen que ser conscientes de qué método pedagógico sería el más eficiente a la hora de implementar las herramientas digitales en el aula (Gilakjani, Leong, & Hairul, 2013).

7. REFERENCIAS

- Aguilar, M. (2012). Aprendizaje y Tecnologías de Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales Niñez y Juventud*, 10(2), 801-811.
- Anaya, Y., Díaz, S. & Martínez, J. (2012). El uso de las TIC como herramienta para el aprendizaje significativo del inglés. *Rastros Rostros*, 14(27), 115-119.
- Atkins, N. E., & Vasu, E. S. (2000). Measuring knowledge of technology usage and stages of concern about computing: A study of middle school teachers. *Journal of Technology and Teacher Education*, 8(4), 279-302
- Aydin, S. (2011). Internet anxiety among foreign language learners. *TechTrends*, 55(2), 46-53. <https://doi.org/10.1007/s11528-011-0483-y>
- Ayres, R. (2002) Learner attitudes towards the use of CALL. *Computer Assisted Language Learning* 15(3), 241-249. <https://doi.org/10.1076/call.15.3.241.8189>
- Batista, L. (2002). Las fuentes del aprendizaje en ambientes virtuales educativos. *Reencuentro. Análisis de problemas Universitarios*, (35), 69-74.
- Bell, M. (2008). Toward a definition of virtual worlds. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1), 1-5. <https://doi.org/10.4101/jvwr.v1i1.283>
- Blake, R. J. (2008). *Brave new digital classroom: Technology and foreign language learning*. Georgetown University Press.
- Burston, J. (1996). CALL at the crossroads: myths, realities, promises, and challenges. *Australian Review of Applied Linguistics*, 19(2), 27-36. <https://doi.org/10.1075/ara1.19.2.02bur>
- Casanovas, M. (2002). Internet en la didáctica de las lenguas extranjeras: un paso adelante. *Íkala, revista de lenguaje y cultura*, 7(13), 53-60.
- Cebrián de la Serna, M. (coord.), Palomo, R., Ruiz, J. & Sánchez, J. (2009). *El impacto de las TIC en los centros educativos: ejemplos de buenas prácticas*. Síntesis.
- Coll, C. (2004). Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación. *Sinéctica*, 25, 1-24.
- Conole, G. (2008). Listening to the learner voice: The ever-changing landscape of technology use for language students. *ReCALL Journal*, 20(2), 124-140. <https://doi.org/10.1017/S0958344008000220>
- Cuban L., (2001). Oversold and underused: Computers in the classroom. *Language Learning & Technology*, 7(3), 42-45.

- Delgado, M., Arrieta, X., & Riveros, V. (2009). Uso de las TIC en educación, una propuesta para su optimización. *Omnia*, 15(3), 58-77.
- Dogruer, N., Eyyam, R., Menevis, I. (2010). The attitudes of English preparatory school instructors towards the use of instructional technology in their classes. *Procedia Social and Behavioral Sciences*. 15(2), 5095-5099. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.827>
- Fuentes, J., Ortega, J. & Lorenzo, M. (2005). Tecnofobia como déficit formativo investigando la integración de las TIC en centro públicos de ámbito rural o urbano. *Educación*, 36, 169-180. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.203>
- Gilakjani, A.P., Leong, L., & Ismail, H.N. (2013). Teachers' Use of Technology and Constructivism. *International Journal of Modern Education and Computer Science*, 4, 49-63. <https://doi.org/10.5815/ijmecs.2013.04.07>
- Gillespie, J., Barr, D. (2002) Resistance, reluctance and radicalism: A study of staff reaction to the adoption of CALL/C&IT in modern languages departments. *ReCALL* 14(1), 120-132. <https://doi.org/10.1017/S0958344002001015>
- Godwin-Jones, R. (2005). Emerging technologies, messaging, gaming, peer-to-peer sharing: Language learning strategies and tools for the millennial generation. *Language Learning and Technology*, 1, 17-22.
- Hernández, F. L. (2000). Los métodos de enseñanza de lenguas y las teorías de aprendizaje. *Encuentro: Revista de Investigación e Innovación en la Clase de Idiomas*, 11, 141-153.
- Johns, K.M., & Tórréz, N.M. (2001). Helping ESL learners succeed. *Phi Delta Kappa*, 484, 7-49.
- Jones, J. (2001). CALL and the responsibilities of teachers and administrators. *ELT Journal Volume* 55(4), 360-367.
- Lai, C., & Zhao, Y. (2006). Noticing and text-based chat. *Language Learning & Technology*, 10(3), 102-120.
- Levy, M. (1997). *Computer-assisted language learning: Context and conceptualization*. Oxford University Press.
- Li, G., & Ni, X. (2011). Primary EFL teachers' technology use in China: Patterns and perceptions. *RELC Journal: A Journal of Language Teaching and Research*, 42(1), 69-85. <https://doi.org/10.1177/0033688210390783>
- Martín, M. A. (2009). Historia de la metodología de las lenguas extranjeras. *Tejuelo*, 5, 54-69.
- Martín, M. A. (2010). Aproximación histórica a la enseñanza de lenguas extranjeras. *Aula: Revista de pedagogía de la universidad de Salamanca*, 16, 137-154. <https://doi.org/10.14201/7437>

- Merzifonluoglu, A. (2018). Review of digital language learning and teaching: Research, theory, and practice. *Language Learning & Technology*, 22(1), 65-68.
- Murray, G. (2005). *Social dimensions of autonomy in language learning*. Palgrave Macmillan.
- Polanska, K. 2014. Social Media in Modern Business. *European Scientific Journal*, 1(1), 335-345
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the horizon*, 9(5), 1-6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Sharpe, M. (2004). The computer in school. *Russian Education and Society*, 46(6), 56-82. <https://doi.org/10.1080/10609393.2004.11056894>
- Tardif, J. (2002). *Strategic thinking: the contribution of cognitive psychology*. Logic Editions.
- Vidal, M. P. (2006). Investigación de las TIC en la educación. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 5(2), 539-552.
- Warschauer, M., & Healey, D. (1998). Computers and language learning: An overview. *Language Teaching*, 31(2), 57-71.
- Ybarra, R., & Green T. (2003). Using technology to help ESL/EFL students develop language skills. *The Internet TESL Journal*, 9(3)..
- Zanguyi, S. (2011). Review of teachers' attitudes towards the use of educational technology in teaching process. *Educational Technology*, 6, 165-159. <https://doi.org/10.5539/ijel.v7n2p176>
- Zhao, Y., Hueyshan Tan, S. & Mishra, P. (2001). Technology. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 44(4), 348-355.